

PÄRNU KUNINGA TÄNAVA PÕHIKOOL

KARMEN KÖRNAS

8. KLASS

MÄNGUASJAD JA LASTEMÄNGUD ENNE JA NÜÜD¹

JUHENDAJA: LIA VILLER

SISSEJUHATUS

Mäng on tegevuse põhiliik eelkoolieas, avaldades mitmekesist mõju lapse psüühilisele arengule. Mängus saavad lapsed uusi oskusi, vilumusi ja teadmisi. Mängus omandatakse suhtlemise reeglid. Ilma mänguta ei ole võimalik saavutada lapse täisväärtuslikku moraalsel arengut, ilma mänguta ei ole isiksuslikku kasvu. (Spivakovskaja 1986: 3)

Mängus arenevad kõik vajalikud algoskused: täieneb sõnavara, arenevad sotsiaalsed suhted, fantaasia, eneseväljendamisoskus, füüsilised võimed, väärtushinnangud. (Riigor 2010)

Mäng võimaldab lastel uuesti läbi mängida oma üleelamisi, nähtut ja kuuldut, et see endale selgeks teha. Mängides loob laps endale arusaadava mängumaailma, kus kehtivad tema enda loodud reeglid. Mäng on alati vabatahtlik tegevus, mis annab lapsele väga erilise tunde ja mis on alati positiivne isegi siis, kui mängitakse sõja- või kaklusemänge. Mängu lahutamatuks osaks on mänguasjad, mida tänapäeva lastel on väga palju. Mängu idee elluviimiseks on lastel vaja nii valmis mänguasju, mis kopeerivad detailselt tegelikku eset kui ka tinglikke, mida saab vastavalt fantaasiale kasutada. (Riigor 2010)

Ajad muutuvad ja muutub ka mäng, ent mängu olemus – jäljendada täiskasvanute

¹ Artikli aluseks on 2011. aastal Pärnus kirjutatud uurimistöö, mis pälvis üleriigilisel õpilaste uurimistööde konkursil 2011 põhikooliastmes I preemia.

tegevust – ei kao kuhugi. Mängu kaudu saab laps teadmisi eluks ja läbi mängu jõuavad lapseni kultuurilised tähendused ja sotsiaalsed normid. Mäng ei peegelda alati mitte ainult lapse oskusi, vaid ka kultuuri ja aega. Juba mõne põlvkonna jooksul, võib-olla ainult ühe põlve jooksul, muutub kultuuri sisu ja mängu väljendus (E-Õppe ja Arenduskeskus).

Kooliealistel lastel jääb seetõttu mängude jaoks aega vähe, põhiline mänguaeg on koolivaheaegadel ja nädalavahetustel.

Käesolevas uurimistöös püütakse leida vastuseid küsimustele:

- missuguseid mängu mängivad tänapäeva lapsed ja missuguseid nende vanemad ja vanavanemad;
- milliseid mänguvahendeid on kasutatud läbi aastakümnete;
- kas ja kuidas on muutunud mängu olemus;
- kui oluline roll on laste mängudes televisioonil ja arvutil.

Mängud jagasime parema ülevaate saamiseks tinglikult õuemängudeks ning toamängudeks, kuigi aeg-ajalt mängitakse õuemänge ka toas ja vastupidi. Uurimismeetoditest kasutasime intervjuud ehk teemavestlust ja ankeetküsitlust.

6–8-aastaseid lapsi vaadeldi ja ka küsitleti kasvataja juuresolekul. 11–13-aastased lapsed vastasid nii küsitluslehele kui osalesid ka teemavestluses. Kõik täiskasvanud vastasid vaid ankeetküsitlusele, mis selgitasid lapsepõlve ulatuvaid mälestusi. Uuritavaid oli kokku 104, neist 57 last ja 47 täiskasvanut. Lasteaiaaegsed lapsed on pärit Pärnu Kesklinna Lasteaiast, kooliealised Pärnu Kuninga Tänav Põhikoolist, täiskasvanud on kõik seotud Pärnu Kuninga Tänav Põhikooliga.

Töö koosneb kolmest peatükist. Esimeses peatükis tuleb juttu töö koostamisel kasutatud uurimismeetoditest. Teises peatükis tutvustatakse erinevaid mängude liike ja viimases peatükis antakse ülevaade uuringu tulemustest.

UURIMISMEETODID

INTERVJUU JA VAATLUS

Uurimistöös intervjueriti kokku 57 inimest (kõik lapsed). Vestlustes kasutati teemavestlust, mille ainevaldkonnad olid igal puhul samad, kuid küsimuste täpne vorm ja järjekord erinesid. Teemavestlusele oli tüüpiline, et info hankimine toimus lihtsustatud,

märksõnaliste teemadena, mida vestluse edenedes täpsustati ja süvendati erinevate küsimustega. Kui selgitati mineviku mälestusi, polnud nende üksikasjalik meeldetuletamine sageli sugugi lihtne. Teemavestlus on olemuselt paindlik ja aitab sellist olukorda lahendada. Ainestikku sai käsitleda igale üksikjuhtumile kõige sobivamas vormis ja järjestuses. (Mängult-päriselt 1996: 69)

Lasteaialaste puhul tuli kasutada paralleelselt nii mängivate laste vaatlust kui intervjuud (iga laps eraldi). Koolilapsed osalesid teemavestluses ja vastasid ka ankeetküsitluse küsimustele.

ANKEETKÜSITLUS

Uurimistöös küsitleti kokku 88 inimest. Küsitlus oli suunatud vastaja lapsepõlveaja mängudele ja mänguasjadele, nende valmistamisele. Küsitleti tänapäeva laste mänguasjade ja mängude ning televisiooni ja koduarvutite olemasolu kohta, samuti neile pühendatud aega.

MÄNGUDE KLASSIFIKATSIOON

TOAMÄNGUD

ROLLIMÄNGUD

Lapsepõlves on tavaliselt esikohal mängud, milles on palju võimalust kujutleda, rääkida, ise juurde mõelda. Rollimängus asub laps teise inimese positsioonile, näeb maailma oma rolli silmade kaudu, elab sügavalt läbi tundeid, mida roll pakub. Sellises mängus on kõik just nagu päriselt, aga ometigi mõistavad osalejad, et see kõik on tegelikult mäng. Näiteks kauplusemängus müüja ja ostja, arstimängus arst ja patsient. (Lasteaialaps peres 2009: 35)

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **kodu** (ema, isa, laps)
- **kool** (õpetaja, õpilane)
- **arst** (patsient, arst)

- **pood** (müüja, ostja)
- **autojuht** (autojuht, reisija)
- **kohvik** (ettekandja, tellija)
- **pätt, võmm**
- **sõda**
- **juuksur** (juuksur, klient)
- **tsirkus**

LAVASTUSMÄNGUD

Lavastusmängus saavad lapsed võimaluse mängida tegelasi kirjandusteostest või filmidest/multikatest/saadetest. Teoste kangelased saavad tegutsevateks tegelasteks ning nende seiklused ja elulised sündmused muudavad laste fantaasiat vastavalt mängu süžeele. Lavastusmängu mängimine ei ole üksnes kirjanduspala täpne sõnasõnaline järgimine ega lavastamine, vaid eelkõige laste vaba looming, kusjuures laste fantaasiat ja loovust ei piirata ega suruta kirjanduspala piiridesse. Mida rohkem laps saab võimalust loovaks eneseväljendamiseks, seda suurem on kirjandusteoste emotsionaalne ja kasvatuslik mõju (Lasteaialaps peres 2009: 35).

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **lemmikfilmi või -saate tegelaste jäljendamine, fantaseerimine**
- **lemmikraamatu tegelaste jäljendamine, fantaseerimine.**

EHITUSMÄNGUD

Ehitusmäng on selline tegevus, mille sisuks on kajastada ümbritsevat elu erinevate ehituste ja nendega seotud tegevuste kaudu. Ehitusmängus lapsed mitte ainult ei kujuta ümbritsevaid esemeid, ehitisi, vaid lisavad ka oma loomingulise mõtte ja pakuvad oma individuaalse lahenduse. Neljandal-viiendal eluaastal on lapsele juba jõukohane mitmesuguste esemete (maja, lennuk, auto, kosmoserakett jne) meisterdamine, kasutades metallist, puidust või plastmassist konstrueerimisdetaile. Töö konstrueerimiskomplektiga arendab lapse kätt, tähelepanu, mõtlemist, fantaasiat ja tahet. Viie-kuueaastaste

ehitusmängu idee ja sisu võib tugineda täiskasvanu jutustusele ning mängu iseloomustab ideede mitmekesisus. (Lasteaialaps peres 2009: 36)

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **pusled,**
- **legod,**
- **konstruktorid,**
- **erinevatest materjalidest meisterdamine.**

LAUAMÄNGUD

Lauamängud aitavad lastel täpsustada ja laiendada teadmisi ümbritsevast maailmast ning arendada loogilist mõtlemist. Näiteks pannakse üksikpildi osadest kokku terviklik pilt vms. Kõige tüüpilisemad lauamängud on seotud eelkõige mitmesuguste esemete kujutiste-piltidega. Näiteks doomino, paarispildid, lotod. Lauamänge mängides süvendavad lapsed oma teadmisi. Vanemas koolieas kasutatakse mängudes juba süžeelisi pilte lastele tuttavatest muinasjuttudest, juttudest ja filmidest. Vanemad lapsed armastavad mängida võistlusmänge. Lauamängude mängimine rikastab laste teadmisi. (Lasteaialaps peres 2009: 36–37)

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **„Alias“**
- **„Monopol“**
- **„Eesti mälumäng“**
- **„Trilma“**
- **„Reis ümber maailma“**
- **„Tsirkus“**
- **„Operation“**
- **Male**
- **Kabe**
- **„Targem kui 5b“**

- **Doomino**
- **„Scrabble“**
- **„Mees, kes teadis ussisõnu“**
- **„Kelgukoerad“**
- **„Napsa ära“**
- **Loto**

KAARDIMÄNGUD

Kaardimängud on enamjaolt meelelahutusliku eesmärgiga, kuid arendavad mälu, tähelepanuvõimet ja koostööoskust.

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **„Linnade põletamine“**
- **Viisleht, Valeviisleht**
- **Hiina pokker**
- **Pokker**
- **Sasku**
- **Turakas**
- **„Stress“**
- **„Meri“**
- **„Bismark“**
- **„Perekonna tola“**
- **„Poti Leenu“**
- **„Valetamine“**
- **„Podkidnoi“**
- **„Must Notsu“**

SÕNAMÄNGUD

Sõnamängud aitavad arendada laste sõnavara ja loogilist mõtlemist ning laiendada teadmisi ümbritsevast maailmast.

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **Ristsõnad**
- **Sudoku**
- **“Vanaisa vanad püksid”**

Mängud paberil (lünkade täitmine, tähemängud, kartulikuhi jms)

Arvutimängud, TV-mängud

Tänapäeva lapsed veedavad teleri ja arvuti ees küllaltki suure osa päevast ning seepärast on TV-mängudel, samuti arvutimängudel märkimisväärne roll laste käitumise ja väärtushinnangute kujunemisel. Kui lapsel puudub suunav täiskasvanu, võib lapse mänguvalik kujuneda täiesti valeks. Valitakse mängu, mis pole veel eakohased või on lihtsalt vägivaldsed.

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **rahamaa.ee**
- **lastekas.ee**
- **mangukoobas.ee**
- **“Sims” ja “Sims 2”**
- **“Battlefield: Bad Company” 1 ja 2**
- **“Battlefield 1942”**
- **“Battle Dawn”**
- **“Mirror's Edge”**
- **“Car Town”**
- **“Combat Arms”**
- **F1 2010 (“Formula One 2010”)**
- **GTA („Grand Theft Auto“)**
- **“MX vs ATV Unleashed”**
- **“Poomine”**
- **runescape.com**
- **“Simcity”**

- **“Civiballs”**
- **“Horse Eventing”**
- **Pokker**
- **“Save the Sheriff”**
- **“Diablo II”**
- **“Age of Mythology”**

ÕUEMÄNGUD

LIIKUMISMÄNGUD

Liikumismängud on olulised füüsiliseks, vaimseks, moraalseks ja esteetiliseks arenguks. Nad parandavad motoorseid oskusi, arusaama sportlikkusest, arendavad kiirust ja painduvust. Mängureeglitel on suur kasvatuslik väärtus. Nad õpetavad oma käitumist kontrollima ja suurendavad enesekindlust ja eneseaustust. Nad õpetavad raskustega toimetulekut ja suurendavad enesekontrolli. Koos mängimine õpetab suhtlemist, teiste väärtustamist, probleemide lahendamist ja eneseväljendust. Mängimine koos lastega aitab vanemal last paremini tundma õppida. Mängimine tuletab täiskasvanutele meelde nende lapsepõlve ja annab võimaluse eelmiste põlvkondade mängude õpetamiseks lastele. Liikumismängude mängimine on kasulik ka kõigi tervisele. (EstRA Eesti Lugemisühing)

Mängud klassifitseerisime lähtudes küsitletute vastustest, st arvestasime nii täiskasvanuid kui ka lapsi:

- **Peitus**
- **Kull**
- **Kartulikuhhi**
- **Jalgpall***
- **Mädamuna**
- **Võrkpall***
- **Korvpall***
- **Rahvastepall**

- **Pallikool**
- **Keks**
- **Hüppenööriga hüppamine**
- **Suusatamine***
- **Uisutamine***
- **Kelgutamine**
- **Rattaga sõitmine***
- **“Kalamees”**
- **Muusikakujud**
- **“Ussisaba”**
- **“Heeringas, heeringas, üks-kaks-kolm”**
- **Pimesikk**
- **Batuudil hüppamine**
- **Luuremängud**
- **Onni ehitamine**
- **Rulaga sõitmine**
- **Lumelauaga sõitmine***
- **Kiikumine**
- **Keerukuju**

ÜLEVAADE KÜSITLUSLEHTEDE, VAATLUSTE JA TEEMAVESTLUSTE TULEMUSTEST

TOAMÄNGUD

ROLLIMÄNGUD JA LAVASTUSMÄNGUD

Rollimängudes peab laps mõtlema, kuidas vastav isik käitub, mida räägib, milliseid vahendeid ta kasutab. Vajalik on ka hea koostöötahe. Läbi mängude õpib laps arvestama teistega, mis on tulevasel elul väga vajalik.

Uurisime kokku 104 inimest, nende hulka kuulusid nii täiskasvanute kui ka

* mõeldud lihtsalt õuemänguna, mitte treeninguna

tänapäeva laste rühmad. Kõige rohkem mängiti laste seas **kodu**, tegelasteks olid tavaliselt ema, isa ja lapsed, harvem vanavanemad ja koduloomad, sama populaarne oli ka **poemäng**, kus matkiti müüjat ja ostjat. Mõlemat mängu oli tihti mänginud 92% 104 uuritust. Selline suur protsent oli väga loogiline, sest kodu on olnud läbi aegade kõigile südamelähedane. Väga populaarne on laste seas ka **arstimäng** – 81% vastanutest olid sedagi mängu mänginud. 19% vastanutest väitis, et nemad pole kunagi arstimängu harrastanud, kõik nad kuulusid meessoo hulka. 75% vastanutest väitis, et nad on üsna sageli mänginud ka **kooli** või **pätti ja võmmi**. Kui esimese mängu eelistajateks olid ülekaalukalt tüdrukud, siis pätt ja võmm oli oodatult rohkem poiste mäng. Vanuserühmiti mingit olulist erinevust ei olnud.

Sõda on kõige rohkem mänginud 11–13-aastaste rühma kuuluvad poisid ja ka tüdrukud, kuigi eeldasime, et sõjajärgsed poisid on selle mänguga palju rohkem tegelenud.

Autojuhtimist ja **reisimist** on mängitud samuti läbi aegade ning seda on teinud nii poisid kui tüdrukud peaaegu võrdselt. 58% vastanutest on selliseid mängu mänginud üsna tihti.

Kohvikumäng ja **juuksurimäng** on populaarsed tänaste laste seas, emad/isad ja vanaemad/vanaisad ei pidanud seda mängu eriti köitvaks. Kohvikut ja juuksurit on mänginud eelkõige tüdrukud, 66% kõigist vastanutest.

“**Tsirkus**” on mängude seas olnud kogu aeg, kuid ülipopulaarne ei ole see kunagi olnud, sest paikset tsirkust Eestis ei ole. Laps aga vajab mänguks otsest eeskujut. 39% vastanutest oli “Tsirkust” siiski mänginud tihti või vahel.

Lemmikfilmi või **lemmiksaadet** on matkinud kõik uuritud, kuid palju on sellega tegelenud siiski praegused 11–13-aastased lapsed (72% vastanutest). Filmitegelasi või lemmikuid teleekraanilt tegid järele loomulikult nooremate vanuserühmade lapsed. Meie küsitletute vanima rühma moodustasid 60–70-aastased vanaemad-vanaisad, kelle kodudes lapsepõlves teler puudus. Ka kinno satuti suhteliselt harva. **Lemmikraamatu tegelasi** on jäljendatud kogu aeg, kuigi arvasime, et tänapäeva lapsed sellega eriti ei tegele, sest lugemishuvi on noorte seas langenud. 64% vastanutest mainis, et raamatut on jäljendatud sageli.

Kosmonauti, lendurit, giidi, mereröövleid, treenerit mainiti samuti mõned korrad.

Huvitav on tõdeda, et elu ju kogu aeg muutub, kuid kõige enam mängitavad mängud on läbi kolme põlvkonna praktiliselt samad (diagramm 1).

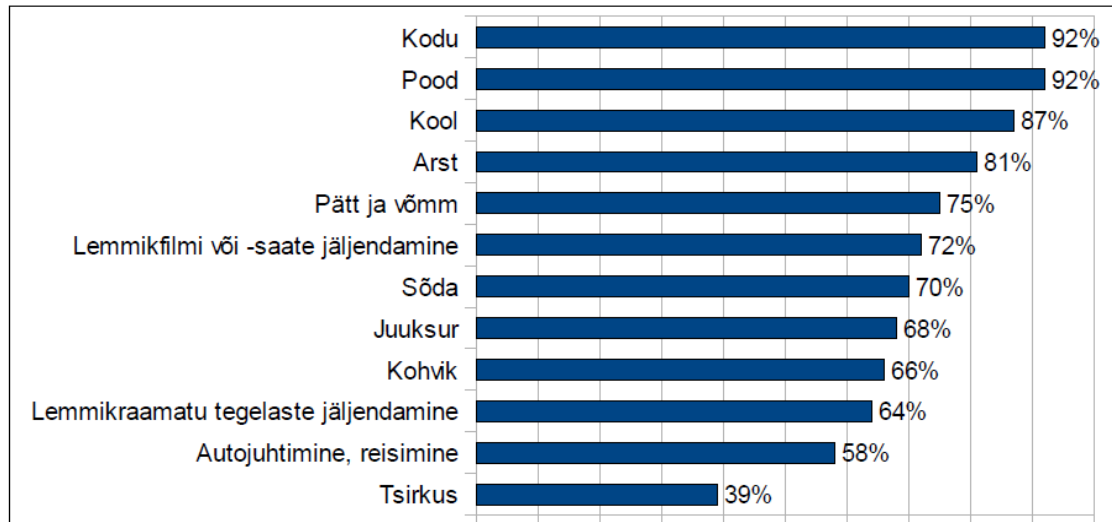


Diagramm 1. Rollimängude mängimise protsent kõigist uuritutest.

EHITUSMÄNGUD

Ehitusmänguga hakkab laps tegelema üsna varakult. Alustades lihtsate tornide ehitamise, eri suuruses asjade üksteise sisse panemise või klotsidest hoonete „projekteerimisega“. Päris esimesi ehituskatsetusi meie uuritavad ei maininud. Kuid kõik lasterühma ja emade/isade rühma kuulujad olid teatud perioodil meisterdanud plastmassist, puidust või metallist konstrueerimisdetailidest erinevaid esemeid – kõige enam maju ja autosid.

Konstruktorimängude ja legodega on võrdselt tegelenud nii lasterühm kui emade/isade rühm. Vanaemad/vanaisad mainisid küll meisterdamist, kuid valmis detaile ehitustöökse ei olnud kellelgi.

Ehitustöös kasutati erinevaid materjale, eriti looduslikke – kive, oksid, lund, puitu. Väga populaarne oli igasuguste onnide, autode, mööbli ja kelkude meisterdamine. Meisterdati loomulikult nii toas kui õues. Üks vanaema meenutas, kuidas nad neljaliikmelise lasteseltskonnaga terve suve plastiliinist lõunamaiseid ja põhjamaiseid loomi-linde voolisid ja siis pööningul suure loomaaia avasid. Iga loom ikka oma aedikus ja külastajadki kenasti olemas. Kui palju selleks küll plastiliinikarpe vaja läks, ta enam ei

mäleta.

Põnev oli ka ühe vanaisa jutt, kes koos oma tänava lastega lumelinna tegid. Lumememmed olid kenasti lokilised, uhkete puhvis varrukatega kleitidega ja kübaradki peas – kõik ikka lumest tehtud. Taadid ja koerad-kassidki meisterdati valmis. Lumeelanikke kaitses kõrge kaitsevall, kuhu piiluriaugud sisse kraabiti. Mängimist jätkus päris pikaks ajaks, sest igal õhtul said lapsed jälle lumelinnas kokku, et süüdata küünlad ja elanikke sula korral juurde meisterdada. Sama mäng jätkus vähemalt kahel talvel.

Kaks 12-aastast poissi rääkisid, kuidas nad juba kolm suve maal oma onni, mis asub puu otsas, järjest täiendavad ja kavatsevad seda teha ka sel suvel. **Onnide meisterdamine** on omane siiski kõigile vanuserühmadele, isegi tüdrukutele, kui lastekambas on erisoolisi lapsi.

Kahte nooremaste rühma kuulujad olid kõik tihti tegelenud ka **mosaiikide ja puslede** kokkupanemisega.

LAUAMÄNGUD

Lauamänge mängitakse kõige rohkem nädalavahetustel või koolivaheaegadel, sest kooliajal ei jää koolilastel tavaliselt selleks aega.

Populaarseimateks lauamängudeks osutusid „**Reis ümber maailma**“ (91% uuritutest) ja „**Doomino**“ (86% uuritutest), mis olid lemmikuteks kõigis vanuserühmades. „Reisi ümber maailma“ mängisid kõige rohkem emad, vanaisad ja põhikooli tüdrukud. „Doominot“ olid harrastanud kõige rohkem samuti emad, vanaisad ja vanaemad.

Populaarsuselt teised olid „**Tsirkus**“ (74% uuritutest) ja **kabe** (83% uuritutest). „Tsirkus“ oli enim mängitud emade rühmas, kabe aga vanaisade rühmas. Palju mängitakse ka „**Aliast**“ ja **malet**, viimane oli eelistatud vanaisade rühmas. „**Monopol**“ ja „**Memory**“ jäid eelnevalt nimetatud mängudele veidi alla.

Uuemaid lauamänge „**Operation**“, „**Napsa ära**“, „**Targem kui 5b**“, „**Mees, kes teadis ussisõnu**“, „**Kelgukoerad**“ ja „**Scrabble**“ on mänginud vaid lapsed. Lastele on aga täiesti tundmatu „**Trilma**“ (diagramm 2).

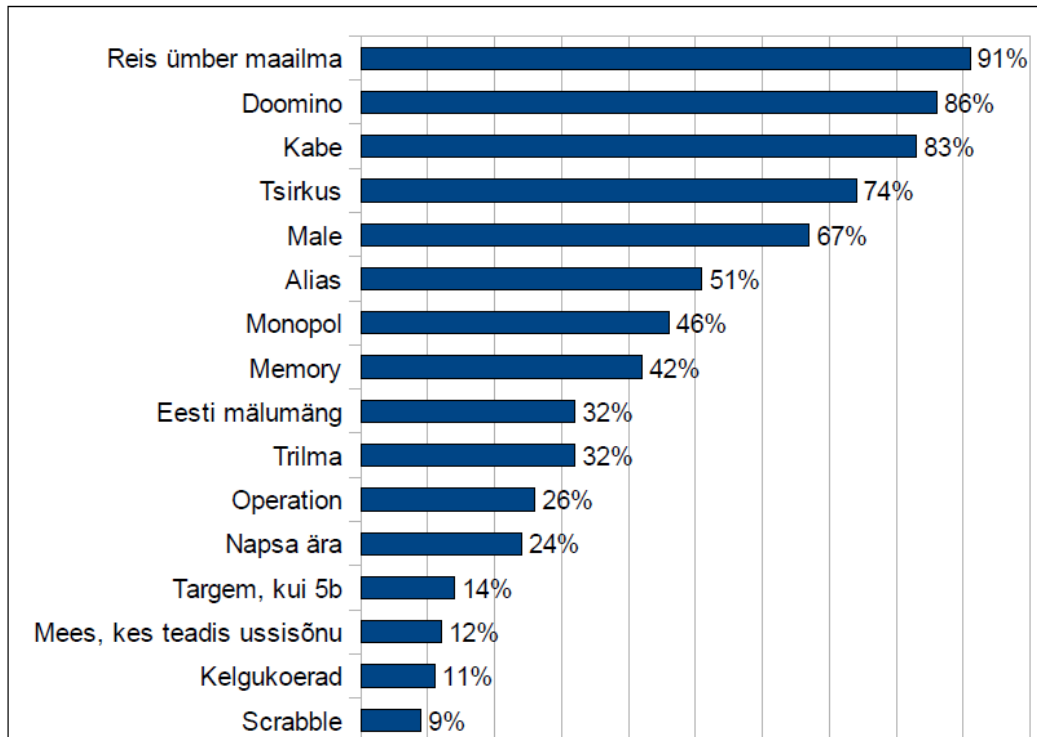


Diagramm 2. Lauamängude mängimine.

SÕNA- JA TÄHEMÄNGUD

Sõnamänge mängitakse tänapäeval üldiselt päris palju. Lasteaialapsed siiski väga innukalt ei mängi, sest kõik tähed ei ole veel selged ja loomulikult lugeminegi ei ole enamusele kuigi lihtne tegevus. Mängitakse siiski **ühe tähega algavate või lõppevate sõnade leidmist**.

Koolilapsed mängivad sõnamänge juba meeleldi. Kõige populaarsemad mängud koolilaste seas on **sudokud** (lahendatakse ka numbrilisi sudokusid) ja **ristsõnad**, millega enamasti tegeletakse kodus. Suuremad huvilised ei pea paljaks nendega tegelemist ka koolis vahetunni ajal. Muidugi tuleb sõnamänge ka koolitunnis ette, suunajaks siis loomulikult õpetaja. Üsna palju ostetakse ristsõnaraamatuid ja sudokusid sisaldavaid brošüüre.

Koolis oli emadel/isadel ristsõnade lahendamine samuti väga populaarne – nii väitis 40% lastevanematest. Vanaemad/vanaisad lahendavad praegu ristsõnu väga aktiivselt, kuid lapseas tegeldi sellega suhteliselt vähe – pidevalt lahendas ristsõnu vaid 12% vastanutest.

Üks vanaema meenutas, et algklassides oli matemaatika talle väga raske aine ja siis oli õpetaja soovitanud hakata lahendama ristsõnu, mis arendavat loogilist mõtlemist. Sellest hetkest peale on ta kirglik ristsõnade lahendaja. Kas sellega paranesid tema matemaatilised võimed, ta ei tea, kuid lemmikhobi sai ta eluks ajaks külge küll.

Kokkuvõttes võib öelda, et 69% uuritutest lahendavad või on lahendanud lapsepõlves ristsõnu meeleldi.

Kui igasuguseid mängu paberil – **ühetähemäng „Laevade pommitamine“**, **„Kartulikuhi“**, **„Poomine“**, **„Lümkade täitmine“** – on mänginud kõik põlvkonnad, siis päris uus mäng on sudokude lahendamine, mida harrastavad vaid kooliealiste põlvkond.

TELEVISIOON

Eesti ühiskonnas on aastatega toimunud palju muutusi. Meie vanaemad/vanaisad elasid ajal, kui puudusid elektroonilised suhtlusvahendid ning infoedastajad. Vanaemad/vanaisad kuuluvad põlvkonda, kes kogesid alles telerite tulekut kodudesse. Küsitletud 29 vanaemast/vanaisast ei omanud lapsepõlvekodus telerit tervelt 10 (34%), kuni ühe tunni päevas vaatas telerit 9 inimest (31%), kuni kaks tundi 6 inimest (21%) ja rohkem kui kaks tundi 4 vastanut (14%) (diagramm nr 3).

Kahtlemata ei ole need andmed täiesti objektiivsed, sest tõenäoliselt päris täpselt ei mäleta enam keegi, kui kaua nad teleri ees istusid.

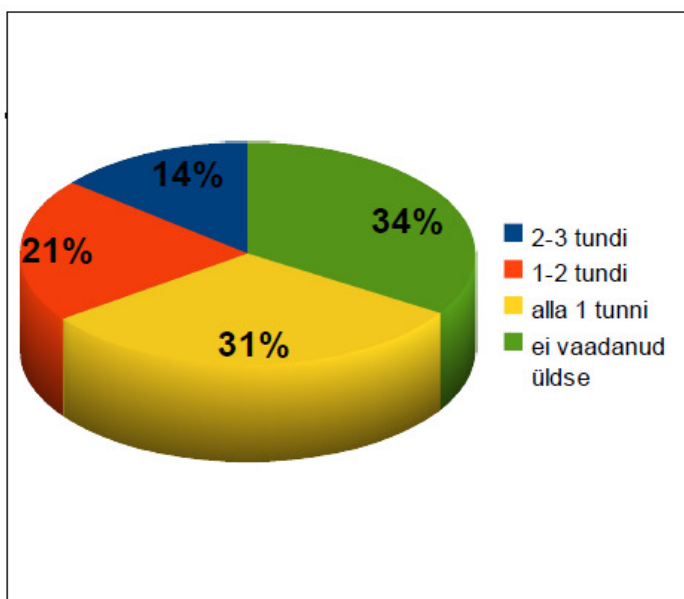


Diagramm 3. Telesaadete vaatamise aeg lapsepõlves vanaemade/vanaisade rühmas.

Tänapäeva lapsevanematele loodi juba lapsena mugavamad tingimused üldiseks arenguks koos tehnikaga. Teler oli juba kõigis kodudes ja eriti aktiivselt vaadati igasuguseid kodumaiseid lastesaateid („Mõmmi ja aabits“, „Postikana“, „10 olümpiastarti“), kuid kindlasti ka kõike muud. Emad/isad tegelesid saadete vaatamisega järgmiselt: kuni ühe tunni päevas vaatas telerit 4 lapsevanemat (22%), kuni kaks tundi päevas 3 lapsevanemat (17%), kuni kolm tundi päevas 4 lapsevanemat (22%) ja rohkem kui 3 tundi päevas 7 lapsevanemat (39%) (diagramm nr 4). Üks ema vastas, et nende kodus oli televiisor peaaegu ööpäev läbi lahti. Teleri vaatamise ajas isadel ja emadel olulist vahet ei olnud, kuigi ootuspärane oleks olnud isade suurem huvi televisioonisaadete vastu (spordisaated).

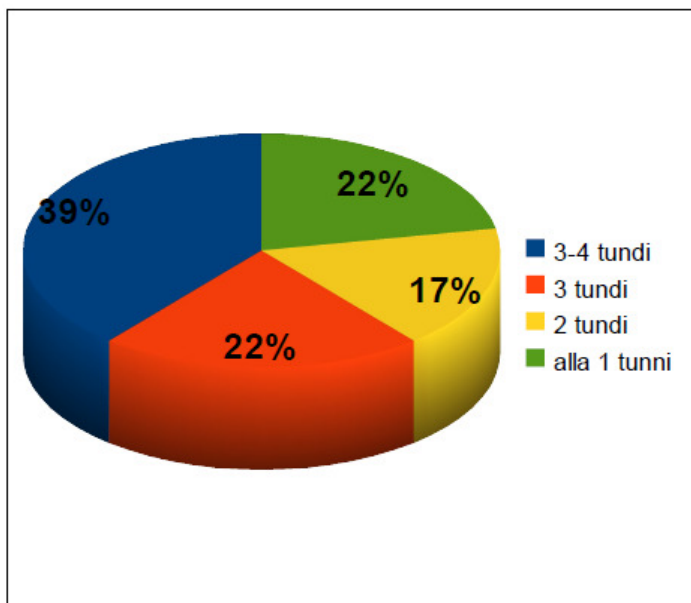


Diagramm 4. Telesaadete vaatamise aeg lapsepõlves emade/isade rühmas.

Tänapäeva lapsevanemad tahavad oma lastele pakkuda arenguvõimelist keskkonda. Kuna vanemate elutempo on kiire, siis olulised infovahendajad on telesaated ja internet, vaba aja sisustamiseks on erinevad video- ja arvutimängud.

Kui võrrelda omavahel 6–8-aastaseid ja 11–13-aastaseid lapsi, siis viimased vaatavad televiisorit esimestega võrreldes rohkem. Nooremad lapsed vaatavad päevas televiisorit keskmiselt alla kahe tunni, vanemad lapsed aga keskmiselt kolm tundi. Rekordiomani on siin üks 12-aastane tütarlaps, kes enda kinnitusel vaatab telesaateid keskmiselt 7–8 tundi päevas (?). Tütarlapsed vaatavad üldse telesaateid natuke rohkem kui poisid. Sisuliselt vaadatakse kõike alates lastesaadetest ja lõpetades

tõsielusarjade, kõikvõimalike filmide ning reklaamiga (diagramm 5–6).

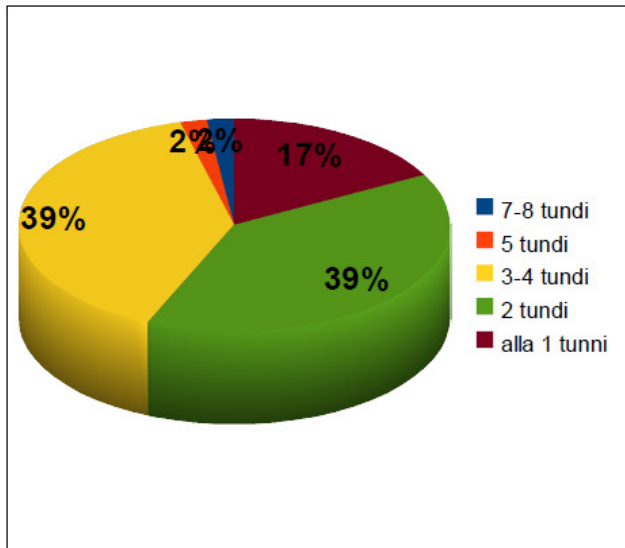


Diagramm 5. Telesaadete vaatamise aeg 11–13-aastaste laste seas.

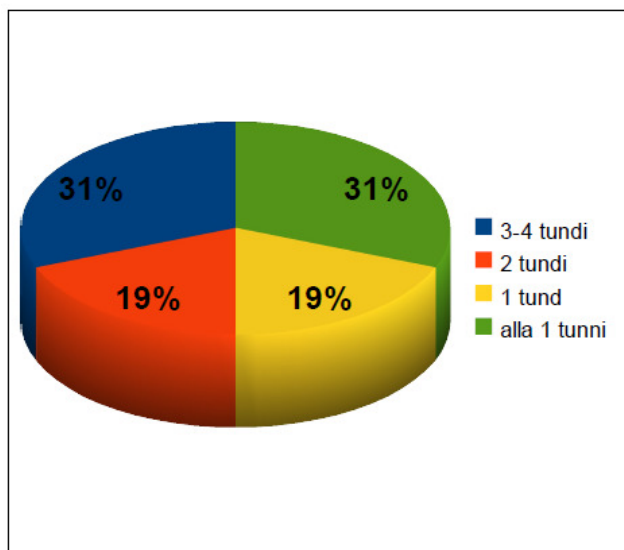


Diagramm 6. Telesaadete vaatamise aeg 6–8-aastaste laste seas.

ARVUTIMÄNGUD JA MÄNGUKONSOOLID

Arvutimängud ja arvutis suhtlemine koguvad laste seas populaarsust. Üha enam on neid lapsi, kes poole ööni internetti kasutavad. Meie uuritustest oli arvuti kõigis kodudes, kuid kaks eelkooliealist last ütlesid, et nemad arvutiga ei tegele, mängida on vahvam. Kooliealiste rühma vastajatest väitis 80%, et nad on arvutis rohkem kui 20 tundi nädalas, sealhulgas on 2 poissi, kes on arvutis iga koolist vaba hetke. Arvutiga seotud piiranguid nad kogenud ei ole, sest saavad ise otsustada, kui kaua ja mida nad internetis teevad.

Milliseid arvutimänge siis meie küsitlud mängivad? Üks populaarsematest mängudest laste seas on **GTA** (“Grand Theft Auto”). 37% vastas, et nad on seda mängu meeleldi mänginud. Tegemist on äärmiselt ebameeldiva tapmismänguga, kus ei kehti ükski moraalireegel. Mängu saab mängida ka mängukonsoolidega Xbox ja Xbox360.

Populaarsuselt ei jää maha ka “**Sims**” ja “**Sims2**”. Neid mänge ei saa mängida internetivõrgus, vaid tuleb osta endale plaat. Mängu algul on valida kolme erineva naabruskonna vahel, kus igas toimub erinev elu ja on erinevad tegelased. Mängus saab luua “simse” kasvõi oma perekonna eeskujul. 28% vastanutest mängis seda mängu tihti.

“**Combat Arms**” on samuti üsna populaarne, 7% vastanutest märkis selle mängu oma lemmikuks. Seda mängitakse internetivõrgus. See on strateegiamäng, kus tuleb läbida ohtralt tasemeid.

“**SimCity**” on ehitusmäng, kus algul ehitad endale linna, hiljem muutud jumalaks ja saad saata linnale igasuguseid õnnetusi. Mängu saab mängida ka mängukonsoolidega. 4% küsitluteest mängis seda mängu päris tihti.

Üsna populaarne on ka **rahamaa.ee**. 7% küsitluteest mainis seda oma lemmik-arvutimänguna. Vähempopulaarsed, kuid mis leidsid siiski mainimist, olid meie uuritute seas “**Age of Mytology**”, “**Civiballs**”, “**Save the Sheriff**”.

Vaid poiste seas olid populaarsed “**Battlefield 1942**”, “**Battle Dawn**”, “**Mirror Sedge**”, “**RuneScape**”, “**Car Town**”.

“**Horse Eventing**” oli populaarseim tütarlaste seas. Selles mängus saad riietada hobust, võistelda temaga hüppamises ja tulla lõpuks meistriks.

ÕUEMÄNGUD

LIIKUMISMÄNGUD

Õuemänge mängitakse kõige rohkem nädalalõppudel või koolivaheaegadel. Lasteaialapsed, kes iga päev viibivad õues keskmiselt kaks tundi, suvel tunduvalt rohkem, harrastavad õuemänge enam kui kooliealised. Õues viibimine on lasteaiapäevakorras lihtsalt ette nähtud. Koolieas igapäevane õues viibimine väheneb tunduvalt, seda nii ajapuuduse kui ka uute huvide tekkimise tõttu. Õuemängude keskmine aeg jääb ühe tunni piiresse.

Lapsevanemad ja vanavanemad olid oma mäletamist mööda õus tunduvalt kauem, seda ka argipäeviti. Üsna mitu lapsevanemat mainis, et õues olemist peeti nende peres tervise pärast eriti vajalikuks. Enamus vanavanemaid mängis igal võimalikul juhul õues. Käske-korraldusi vanematelt polnudki vaja, sest igal lapsel oli oma kindel lastekamp, kellega koos oli huvitav mängida. Kui lapsi ümbruskonnas oli vähe, siis ei lugenud isegi suur vanusevahe või see, kas oled poiss või tüdruk. Tähtis oli „meie“.

Ka meie uuritud tänapäeva lapsed mängivad eelkõige oma elukohalähedaste või suvekodulähedaste sõpradega. Pärnu Kuninga Tänav Põhikoolis on neli 20-minutilist vahetundi, mil soojemal ajal lapsed õues mängivad. Järelkult mängitakse üsna palju ka oma klassikaaslastega, eelkõige samasoolistega.

Õuemängude valiku oluliseks teguriks on piisavalt suur ruum. Kus iganes võimalik, on lapsed alati eelistanud jooksmise ja liikumisega seotud mängu.

Üsna palju traditsioonilisi õuemänge on mängitud juba aastaid. Populaarseim mäng meie uuritute seas oli „**Peitus**“ ehk „**Uka, uka**“, mida peeti lapsepõlve kõige vahvamaks mänguks kõigis vanuserühmades (diagramm 7)

Teiseks populaarseks mänguks osutus talvine **kelgutamine** ja suvel **kulli- ning luuremänguvariandid**. Viimased olid veidi eelistatumad poiste seas. Ka **jalgrattaga sõitmine** oli kõigis rühmades väga armastatud, jällegi armastasid seda poisid natuke rohkem.

Väga palju mängiti/mängitakse „**Mädamuna**“ ja **rahvastepalli**, ehitatakse **onne, kiigutakse**. **Talvine suusatamine** jäi eelnevatele mängudele veidi alla.

Huvitav on jälgida mängude populaarsuse muutumist erinevatel aegadel. **Jalgpalli** on poisid mänginud kogu aeg, kuid meie uuringu põhjal tundub, et praegu on Eestis

jalgpalli kõrgeaeg. Oma lemmikmänguks pidasid jalgpalli just 11–13-aastased poisid ja mõned tüdrukudki.

Täiskasvanute rühma kuulujad olid küll paljud jalgpalli mänginud, kuid rohkem armastatilapsepõlves ikkagi **korvpalli** või ka **võrkpalli** erinevaid variante.

Ammutuntud mängu „**Pallikool**“ ja „**Koer**“ ei mängita praegu üldse, „**Hüppekoolist**“ ei ole tänased tüdrukud kuulnudki. Ka **keksu erinevaid variante** lapsed enam väga ei armasta. Kui emad pidasid lugu **kummikeksust**, vanaemad **hüppenööriega hüppamisest**, siis tänapäeva poisid-tüdrukud kargavad meeleldi **batuudil**, poisid sõidavad **rula** või **lumelauaga**.

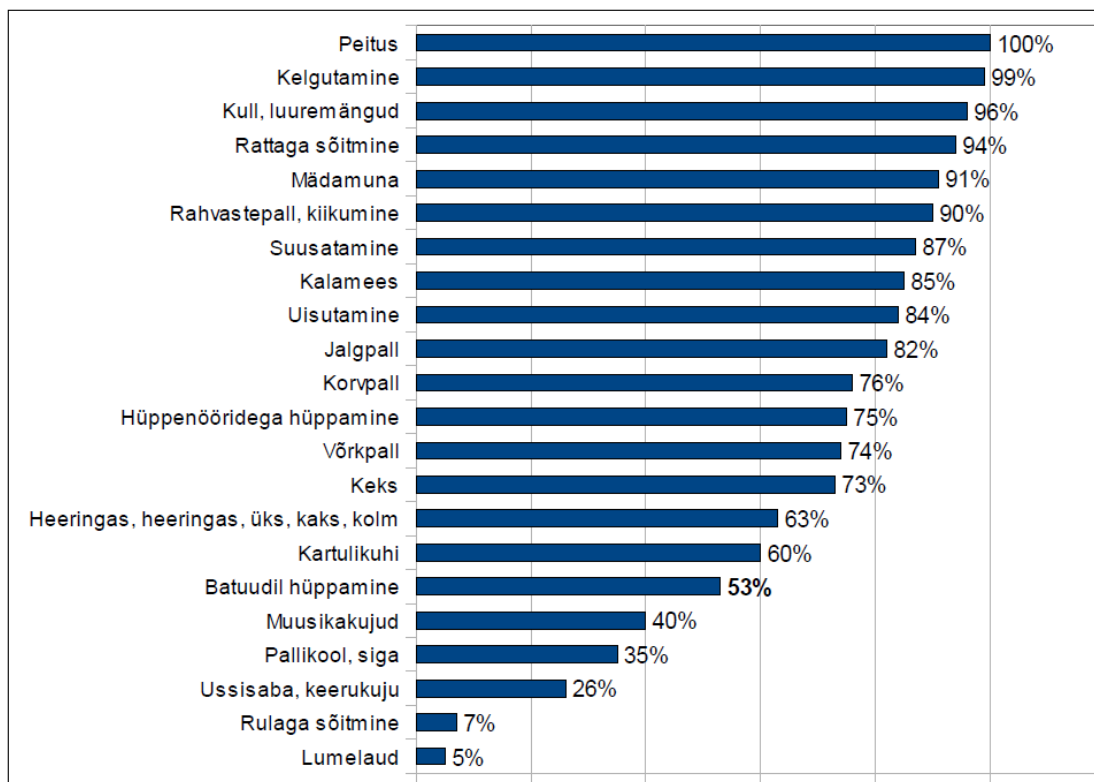


Diagramm 7. Õuemängude mängimise protsent kõigist 104 uuritust.

LEMMIKMÄNGUASJAD

Mänguasjad on laste mängumaailma juures väga olulisteks tingimusteks. Tähtis pole mitte mänguasjade rohkus, vaid see, kui palju laps nendega mängib.

Meie küsitlus/vestlus/vaatlus andis oodatud, kuid kohati ka ootamatuid tulemusi. Enamik

vastanutest pidas oma lemmikuks nn pärismänguasju, st ostetud lelusid. Kodus tehtud mänguasju mainisid väga paljud lapsed/koolilapsed, emad/isad, vanaemad/vanaisad, kuid päris lemmikuks neid üldiselt ei peetud. Kõigis uuritute rühmades mängiti kodus valmistatud püsside, pehmete loomade, nukkude ja erinevate rollimänguvahenditega. Kodus valmistatud mänguasja pidas oma lapsepõlve lemmikuks vaid kolm vanaema/vanaisade rühma kuuluvat küsitletut. Üks vanaema mainis, et kõige rohkem mängis ta oma vanaema õmmeldud riidest kaltsunukuga, üks vanaisa pidas lemmikuks puust mänguasju ning üks vanaisa meenutas lambanahast keha ja sirgete puust jalgadega lammast, mis kaisuloomana oli veel algklassideski kasutusel. Tema lapsepõlv jäi sõja-aastatesse ja kuna nende pere maja hävis tulekahjus, siis tegelikult oligi see tema ainus tõeline mänguasi.

Läbi aegade on paljud väikesed tüdrukud pidanud oma lemmikmänguasjaks **nukku**, olgu selleks siis portselanpeaga kaunitar, kaltsunukk, ilus saksa beebinukk, pikkade jalgadega Barbie-nukk või lihtsalt pabernukk. Meie 104 vastanust pidas oma lemmikmänguasjaks nukku 26 praegust või kunagist tüdrukut. Vanuserühmadel olulist vahet ei olnud. Ükski poiss nukku lemmikuks ei pidanud. Mitu vanaema mainis, et oma lemmiknukku hoiavad nad alles isegi praegu.

Arvukuselt teisele kohale jäid igasugused **autod** ja muud **transpordivahendid**. Kui noorimad vastajad mainisid lisaks tavalistele autodele puldiga autosid või lennuaparaate, siis isad meenutasid mänguautosid, kuhu sai ise sisse istuda ja pedaalide abil sõita. autot või muud transpordivahendit peeti 23 lemmikmänguasjaks korral.

Võrdselt 17 inimest arvas, et parim mänguasi on **raamat** või **arvuti**. Raamatu pooldajad jagunesid vanuserühmiti igati ootuspäraselt. Mida kõrgem vanus, seda enam peeti lapsepõlve lemmikuks raamatut. Arvuti eelistajad kuulusid kõik noorema generatsiooni hulka, sest vanematel arvutit lapsepõlves lihtsalt ei olnud. Huvitav on märkida, et arvutit peavad lemmikuks vaid poisid.

Pehme loom ja **pall** jäid võrdselt 15 häälega kolmandale kohale. Kui vanemad vastajad mainisid pehme loomana eelkõige koera, karu või jänest, siis nooremad tüdrukud ka hobust.

Malet pidas lemmikuks viis vanaisa ja kaks isa, ei kordagi nooremasse rühma kuulujad.

Kuuel korral oli lemmikmänguasi **jalgratas, pet shopid, suusad, uisud**. Märkimist leidsid ka igasugused **lauamängud, konstruktorid, legod, hüppenöörid, võimlemisrõngas, rula, lumelaud, metroo**. Kümme vastanut mainis lemmikuna rohkem kui ühe mänguasja, seitse vastajat ei osanud meelislelu välja tuua. Kõik seitse kuulusid praegusesse lasterühma.

KOKKUVÕTE

Mäng ei ole lapse jaoks alati üksnes meeldiv ajaviide, vaid see on üsna tihti asjalik töö või isegi eneseületamine. Mäng on lapse terve maailm. Mäng loob lapse arenguks suurepärased võimalused: koos kaaslastega õpitakse püstitama ühiseid eesmärke, lahendama konflikte, ületama raskusi, mõistma teist inimest enda kõrval.

Käesoleva uurimistöö koostamise käigus püüdsime teada saada, missuguseid mängu mängivad tänapäeva lapsed ja missuguseid nende vanemad ja vanavanemad, milliseid mänguasju on kasutatud läbi aegade, kas mängu olemus on muutunud ja kindlasti ka seda, kui tähtsal kohal lapse mängumaailmas on arvutimängud ja televisioon. Küsitlesime ja vestlesime 104 erineva inimesega, neist 57 olid lapsed ja 47 täiskasvanud.

Mängud jagasime tinglikult toamängudeks ja õuemängudeks. Paljude mängude puhul on lausa üllatav märkida, et nende olemus ei olegi kolme põlvkonna jooksul väga palju muutunud, muutunud on vaid aeg, mis neile pühendatakse.

Nii tänased lapsed, vanemad kui vanavanemad on rollimängudest kõige enam harrastanud kodu- ja poemängu (92% vastanutest). Väga populaarne on laste seas ka arstimäng – 81% uuritutest oli sedagi mängu päris tihti mänginud. Üsna palju mängitakse ka kooli, pätti ning võmmi. Üllatav oli, et lemmikraamatuid jälgendatakse endiselt küllalt palju, kuigi lugemishuvi on ju tänaste laste seas langenud.

Ehitusmängude olemus on põlvkondade jooksul tublisti muutunud. Kui praegused lapsed ja vanemad kasutasid oma ehitustöös eelkõige valmis detaile (konstruktorid, legod, lotod ja pusled), siis vanavanemad armastasid küll meisterdada, kuid kasutusel olid väga erinevad materjalid – lumi, puit, kivid jms. Huvitav oli kuulata vanavanemate jutte üsna põhjalikest ehitustöödest – lumelinnad, plastiliinist loomaaiad. Samas meenusid nad seda kõike erilise soojusega. Kõiki põlvkondi ühendab aga tahe ehitada onne, mille

materjaliks kõik, mis kätte saadakse.

Lauamänge mängitakse kõige rohkem nädalavahetustel ja koolivaheaegadel. Populaarseimaks lauamänguks kõigis vanuserühmades osutus „Reis ümber maailma“ – 91% uuritutest pidas seda oma lemmikuks. „Trilma“ on tänastele lastele tundmatu mäng, kuid uutest mängudest mainiti järgmisi: „Operation“, „Napsa ära“, „Targem kui 5b“, „Mees, kes teadis ussisõnu“, „Kelgukoerad“, „Scrabble“.

Sõna- ja tähemängud, „Laevade pommitamine“, „Kartulikuhi“, „Poomine“ ja üsna mitmed mängud paberil on tuntud peaaegu kõigile. Ristsõnu on lahendanud samuti kõik kolm põlvkonda, kuid tundub, et vanavanemad, kes praegu tegelevad ristsõnadega väga aktiivselt, lapsepõlves pigem jooksid ringi. Päris uueks mänguks tuleb pidada sudokude lahendamist, milles lausa ametlikke võistlusi peetakse.

Vanavanemad elasid ajal, kui puudusid veel tänapäevased elektroonilised suhtlusvahendid ja infoedastajad. Vanaemad-vanaisad kuuluvad põlvkonda, kes alles koges telerite tulekut kodudesse. Tervelt 10 inimest (34%) väitis, et nende kodus telerit üldse ei olnud ja üle kahe tunni päevas vaatas telerit vaid 14% vastanutest. Märksa aktiivsemad televisioonisaadete jälgijad olid lapsevanemad. Tänapäevastele lastele tahetakse pakkuda arenguvõimelist keskkonda. Kuna vanemate elutempo on väga kiire, siis laste olulised infovahendajad ongi telesaated ja internet, vaba aja sisustamiseks on erinevaid video- ja arvutimängud. Meie uuritud lapsed vaatavad televiisorit alla kahe tunni päevas, kuid 11–13- aastased keskmiselt kolm tundi päevas. Rekordimanik oli üks tütarlaps, kes enda kinnitusele vaatates vaatab telesaateid keskmiselt 7–8 tundi päevas.

Üha enam on ka lapsi, kes poole ööni internetti kasutavad. 80% lastest väitis, et nad on arvutis rohkem kui 20 tundi nädalas. Nii mõnigi neist ei ole kogenud arvutiga seotud piiranguid. Populaarseimad arvutimängud olid GTA, „Sims“ ja „Sims 2“, „Combat Arms“ ja rahamaa.ee.

Mänguasjade rohkus, televisioon ja arvuti on põhjustanud laste tubasemaks muutumise. Õuemängude keskmine aeg koolilastel jääb ühe tunni piiresse. Üsna palju traditsioonilisi õuemänge on mängitud juba aastaid. Populaarseim mäng meie uuritute seas oli „Peitus“, „Uka-uka.“ Siiski ilmnes mängu, mida täna enam ei mängita („Pallikool“, „Hüppekool“, „Koer“) ja mängu, mis on tekkinud viimastel aastatel (rulaga sõitmine, batuudil hüppamine, lumelauaga sõitmine)

Mänguasjade rohkus lastel põhjustab huvitava ilmingu: nii mõnedki lapsed ei oska nimetada oma lemmikmänguasja. Eelmiste põlvkondade lastel oli soojem ja sügavam suhe oma lemmikutega. Paljudel lapsevanematel on oma lemmiklelu alles siiani, neid tahetakse näidata ka lastelastele. Ei olnud ühtegi vanavanemat, kes ei oleks osanud nimetada oma lemmikut.

Läbi aegade on väikesed tüdrukud pidanud oma lemmikmänguasjaks nukku ja poisid erinevaid autosid – nii ka meie uuritud. Päris uueks lemmikuks on kindlasti arvuti.

Meie uuritute hulka kuulusid nii vanaemad-vanaisad, emad-isad kui ka praegused lapsed, kuid lemmikmängud ja lemmikmänguasjad on jäänud praktiliselt samaks.

KIRJANDUS

1. *Spivakovskaja, A.* 1986. Mäng on tõsine asi. Tallinn: Valgus.
2. *Mängult-päriselt 1996 = Mängult-päriselt. Tänapäeva folkloorist II 1996.* Toim. Mare Kõiva. Tartu: Eesti Keele Instituut.
3. *Lasteaialaps peres 2009.* Koost. L. Kivi, H. Sarapuu. Toim. K. Henno. Tartu: Atlex.
4. *Riigor, A.* Lapse mäng ja mängukultuur. – Tea ja Toimeta:
http://www.teatoimeta.ee/Laste_mang_ja_mangukultuur_161.htm (08.12.2010).
5. *Tuuling, L* 2009. Mäng ja lapse areng. – E-Õppe Arenduskeskus;
www.e-ope.ee/download/euni.../file/.../7.TEEMA.%20M%20NGUASI.doc
(07.12.2010).
6. *Liikumismängud.* EstRa Eesti Lugesühing;
http://www.lugemisyhing.ee/PAL/liikumismangud_bleed3mm.pdf (05.12.2010).